

A COMPARATIVE STUDY BETWEEN CHILD-CENTERED AND TEACHER-CENTERED IN TEACHING ENGLISH TO ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Musiman

Foreign Language School of Yunisla, Bandar Lampung 35142
Indonesia

Abstract

This experimental study used two groups, randomized subjects, posttest-only design. It was conducted to know whether *Child-Centered* method is more effective, more efficient, and more enjoyable than *Teacher-Centered* method in teaching English to elementary school students. Thirty students taken randomly from the population were randomly grouped into one experimental group and one controlled group, consisting of 15 students each. The experimental group was taught using *Child-Centered* method, while the control group was taught using *Teacher-Centered* method, by the same teacher, using the same material.

Observation and interview were done during the research process to collect the data about students's feeling. Post-test was given after 10 meeting (treatments) to know the learning result. The t-test analysis to the data indicates that *Child-Centered* method is more effective, more efficient, and more enjoyable than *Teacher-Centered* method in teaching English to the fourth grade of elementary school students in SD Negeri 1 Beringin Raya, Kemiling, Bandar Lampung.

Key words: *Child-Centered, Teacher-Centered, effective, efficient, enjoyable.*

1. Pendahuluan

Pengajaran Bahasa Inggris di Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Lanjutan Tingkat Atas selama beberapa dekade ini diklaim kurang berhasil oleh berbagai pihak. Setelah menghabiskan waktu 6 tahun belajar bahasa Inggris di SLTP dan SLTA, rata-rata tamatan SLTA belum mampu berkomunikasi dengan baik dalam bahasa Inggris. Sementara pentingnya penguasaan Bahasa Inggris sebagai Bahasa Internasional kian hari dirasa kian meningkat. Oleh karena itu pemerintah memutuskan untuk menambah waktu belajar dan memulai belajar Bahasa Inggris lebih dini dengan mencantumkan mata pelajaran Bahasa Inggris sebagai salah satu muatan lokal yang dapat diajarkan sejak kelas IV SD (Depdikbud, 1993:11). Ternyata respon masyarakat terhadap hal ini sangat antusias. Saat ini barangkali hampir semua Sekolah

Dasar di Indonesia, termasuk yang berada di pelosok-pelosok tanah air sudah memasukkan pelajaran Bahasa Inggris sebagai salah satu mata pelajaran bagi siswanya. Bahkan belakangan ini, hampir semua Taman Kanak-kanak juga sudah memperkenalkan bahasa Inggris kepada siswanya.

Dari kecenderungan ini, timbul satu pertanyaan yang harus kita cermati yakni apakah pengajaran Bahasa Inggris di SD ini efektif dan produktif; atau kurang efektif, hanya pemborosan waktu, tenaga, dan biaya; atau justru sebaliknya kontra produktif. Penambahan waktu belajar dan memulai belajar lebih dini tidak serta merta memberikan hasil yang lebih baik, mengingat banyak faktor yang ikut menentukan keberhasilan seseorang dalam belajar bahasa.

Menurut Baradja (1994:3) ada 6 faktor yang mempengaruhi keberhasilan seseorang dalam belajar bahasa kedua yakni; 1) tujuan, 2) pembelajar, 3) pengajar, 4) bahan, 5) metode, dan 6) faktor lingkungan. Lebih lanjut menurutnya dari ke-6 faktor tersebut, sesungguhnya hanya ada 3 faktor yang bisa dianggap sebagai faktor utama, yaitu: 1) tujuan, 2) pembelajar, dan 3) pengajar.

Pengajar dianggap sebagai faktor utama yang mempengaruhi keberhasilan seseorang dalam belajar bahasa kedua. Dalam kenyataannya memang seorang gurulah yang menentukan dan mengelola kegiatan di kelas, bahkan pembelajar cenderung mengikuti apa petunjuk/ yang diperintahkan oleh guru. Dalam hal ini terlihat betapa dominannya peran seorang guru. Di dalam variabel guru itu sendiri banyak sub-variabel yang akan ikut menentukan keberhasilan siswa dalam belajar. Menurut Chaudron (1988:3) ada 4 faktor yakni; keterampilan mengajar, intelegensi, motivasi, dan kepribadian.

Untuk trampil mengajar, seorang guru harus menguasai berbagai metode dan teknik mengajar sehingga ia mampu memilih dan menerapkan metode dan teknik yang paling efektif untuk membantu siswanya belajar. Penggunaan metode dan teknik mengajar yang tepat akan membuat siswa merasa senang dan nyaman dalam belajar dan akan memberikan hasil yang optimal. Sebaliknya, penggunaan metode dan teknik yang kurang tepat dapat membuat siswa merasa sulit mempelajari sesuatu, bahkan dapat membuat siswa kehilangan motivasi belajarnya. Seperti yang dikemukakan oleh Rooijackers (1991:XIX) bahwa penggunaan metode mengajar yang kurang tepat bisa kontra produktif.

Ada berbagai metode pengajaran bahasa, dari yang paling tua sampai yang relatif baru seperti; GTM, TPR, *Silent Way*, CLL, *Communicative Approach*, dll. Penerapan berbagai metode mengajar tersebut di berbagai negara menurut Paul (2003) masih bersifat *Teacher-Centered*,

atau terpusat pada guru. Kelemahan utama dari metode *Teacher-Centered* ini menurut Paul (2003) adalah membuat siswa kurang termotivasi dalam belajar. Siswa melakukan kegiatan belajar hanya karena mereka merasa '*harus melakukannya*' atau karena '*diminta melakukannya*', bukan karena mereka '*betul-betul ingin melakukannya*'. Karena itu, menurutnya metode seperti ini tidak akan memberikan hasil yang optimal.

Metode yang Paul sarankan adalah *Child-Centered*, atau terpusat pada siswa. Melalui metode ini, menurutnya siswa akan lebih termotivasi dalam belajar, akan merasa senang dan nyaman dalam belajar. *Mereka melakukan kegiatan belajar karena mereka 'betul-betul ingin melakukannya'*, bukan sekedar karena mereka disuruh untuk melakukannya.

Kelas dengan metode *Child-Centered* tidak berarti menyuruh siswa melakukan kegiatan sendiri di dalam kelompok atau sekedar membuat mereka sangat aktif secara fisik. Di dalam kelas yang menggunakan pendekatan *Child-Centered*, setiap anak menjadi pembelajar yang termotivasi yang sangat bersemangat menjelajahi Bahasa Inggris, dan dapat membangun model mental yang mampu menyusun dan menyatukan bagian-bagian bahasa Inggris yang ia pelajari menjadi satu kesatuan yang utuh (Paul, 2003:9).

Sebagai pembelajar yang aktif, ia tidak ragu untuk mencoba-coba bahasa karena ia selalu ingin maju. Dia tidak tergantung pada guru atau temannya yang lebih mampu. Dia juga mampu berdiri di atas kakinya sendiri untuk melakukan kegiatan belajar. Penilaian negatif dari orang-orang di sekitarnya tidak pernah membatasinya untuk menilai dirinya sebagai seorang pembelajar yang sukses.

Lebih lanjut, menurut Paul (2003:11) dalam kelas yang berhasil menerapkan belajar yang *Child-Centered*, harus terjadi tahapan sebagai berikut;

Noticing/Memperhatikan. Kita tidak “mengajarkan” kata atau pola baru, tetapi cukup menyisipkannya dalam kegiatan yang dilakukan oleh siswa. Pada saat siswa menikmati permainan atau menyanyikan lagu menggunakan item-item bahasa yang sudah mereka ketahui, kita sisipkan dan kita campurkan item bahasa baru ke dalam permainan atau lagu dan tinggalkan mereka seolah-olah tidak terjadi apa-apa. Biarkan mereka memperhatikan item bahasa baru, dan akan sangat mungkin, mereka akan berfikir, “*Huh? Apa itu?*”

Wanting/Timbul Keinginan. Jika siswa sungguh-sungguh menikmati kegiatannya, mereka pasti ingin mencari tahu apa arti item bahasa baru itu. Sama seperti ketika mereka menghadapi masalah dalam permainan favorit mereka, mereka selalu ingin menemukan jalan keluarnya. Semakin mereka menikmati kegiatannya, mereka semakin ingin menemukan jalan keluarnya.

Challenging/ Mengambil Resiko. Setelah mereka ingin menemukan solusi, maka besar kemungkinannya mereka ingin menemukan arti kata baru atau mengenali pola baru. Jika kata atau pola baru tersebut hanya sedikit di atas kemampuan mereka, biasanya mereka mampu menebaknya. Cara yang paling sederhana adalah mereka belajar pertanyaan yang dapat mereka gunakan untuk bertanya kepada gurunya seperti; *What is that?* atau *What is that in English?*

Playing/ Bermain, Mencoba. Anak-anak dapat melakukan banyak kegiatan dimana mereka dapat bermain-main dengan item bahasa baru, mencobanya, membuat kesalahan, menemui banyak contoh-contoh pola baru, dan menggunakannya untuk mengungkapkan perasaan mereka sendiri.

Succeeding/Berhasil. Jika item bahasa baru tersebut dalam tingkatan yang bisa dicapai oleh anak, mereka akan berhasil memahami dan menggunakan masing-masing kata atau kalimat.

Linking/Mengaitkan. Jika silabus

bahasa kita tersusun dengan baik, dan jika anak-anak melakukan kegiatan dimana item bahasa baru membaur dengan item bahasa yang telah mereka kuasai, mereka biasanya mampu mengaitkannya menjadi satu kesatuan Bahasa Inggris yang lebih bermakna.

Jadi jelas, bahwa di dalam kelas yang menggunakan pendekatan *Child-Centered*, tidak ada tahapan “presentasi” dari guru dimana guru menjelaskan item bahasa baru kepada siswa se jelas mungkin. Yang perlu dilakukan oleh guru adalah menarik perhatian dan minat siswa ke dalam kegiatan (berupa permainan atau lagu), menyisipkan item bahasa baru ke dalam kegiatan, biarkan siswa memperhatikan, mencoba-coba, dan seterusnya, dan aktif membantu mereka mempelajari item bahasa baru. Permainan dan lagu memegang peranan penting dalam metode *Child-Centered*. Permainan dan lagu membuat anak-anak betul-betul tenggelam dalam kegiatan belajar. Ketika bermain, bernyanyi, dan belajar dapat diintegrasikan ke dalam sebuah pengalaman belajar, gabungan ketiganya akan memberikan hasil yang luar biasa (Paul, 2003:49). Permainan dan lagu bukan hanya untuk praktek berbahasa, tetapi justru untuk belajar bahasa. Sehingga ciri lain dari metode *Child-Centered* adalah belajar dan bersenang-senang harus paralel. Tidak ada pemisah sesi serius dan sesi bermain.

Pada metode *Teacher-Centered*, inisiatif belajar datang dari guru, bukan dari siswa. Guru memulai mengajar dengan menjelaskan apa yang akan dipelajari siswa, atau dengan mengajarkan target bahasa baru dengan menggunakan tehnik seperti “tirukan sesudah saya”, memberi contoh pola-pola kalimat baru, meminta pasangan untuk contoh di depan kelas dan mendemonstrasikan kegiatan sedetail mungkin, atau menterjemahkan target bahasa baru dari atau ke dalam bahasa asli siswa. Baru setelah itu siswa boleh praktek sambil melakukan kegiatan yang menyenangkan.

Sehingga dengan metode ini, dalam satu sesi pertemuan seolah-olah terbagi menjadi beberapa subsesi, ada subsesi serious dan subsesi yang menyenangkan. Subsesi serious yakni pada saat guru menjelaskan, mempresentasikan, atau mengajarkan item bahasa baru. Sedangkan subsesi yang menyenangkan biasanya ketika pada tahap praktek, guru menggunakan lagu atau permainan.

Kegiatan yang lebih sering dilakukan oleh guru dengan metode ini adalah memberikan latihan kepada siswa dalam bentuk mengerjakan soal-soal. Siswa diminta mengerjakan soal-soal latihan mengenai item bahasa yang baru saja diajarkan oleh guru. Setelah siswa selesai mengerjakan soal-soal latihan, guru biasanya bersama-sama dengan siswa mengoreksi hasil kerja siswa dan memberikan umpan balik yang cenderung menunjukkan mana yang benar dan mana yang salah.

Dengan kebiasaan seperti ini, siswa yang sering salah dalam mengerjakan soal-soal latihan biasanya akan merasa bahwa pelajaran Bahasa Inggris itu sulit. Jika pengalaman ini terjadi berulang-ulang, maka besar kemungkinan siswa tersebut akan mengalami penurunan motivasi belajar, dan tertanam dalam hati dan pikiran mereka bahwa belajar Bahasa Inggris itu benar-benar sulit.

Bagi guru yang sudah menggunakan permainan dan lagu dalam pengajaran bahasa Inggris seperti dicontohkan di atas, siswa biasanya lebih senang dan merasa lebih nyaman ketika sampai pada sesi menyenangkan yakni bernyanyi atau melakukan permainan. Pada sesi ini mereka melakukannya dengan penuh semangat karena mereka memang 'benar-benar ingin melakukannya'. Tetapi pada sesi serius, mereka biasanya tidak antusias untuk mengikutinya. Mereka mengikutinya hanya karena mereka 'harus melakukannya'. Berkaitan dengan hal tersebut di atas, penelitian ini memiliki tiga masalah yakni; 1) apakah metode *Child-Centered* lebih efektif

daripada metode *Teacher-Centered* untuk mengajar Bahasa Inggris di SD, 2) apakah metode *Child-Centered* lebih efisien daripada metode *Teacher-Centered* untuk mengajar Bahasa Inggris di SD, dan 3) apakah metode *Child-Centered* lebih menyenangkan bagi siswa daripada metode *Teacher-Centered* untuk mengajar Bahasa Inggris di SD.

2. Metode Penelitian

a. Rancangan Penelitian

Penelitian Eksperimen ini menggunakan dua kelompok yang dibentuk secara acak, dan diberikan post-test saja (two groups, randomized subjects, posttest-only design). Rancangan penelitian jenis ini merupakan rancangan yang paling sederhana sekaligus sebagai salah satu rancangan yang paling baik dari semua Rancangan Eksperimen (Ary, dkk, 1979: 249). Lebih lanjut menurutnya, rancangan ini sangat cocok untuk dilaksanakan di TK atau SD, karena tidak akan ada pengaruh interaksi antara pretes dengan perlakuan.

Dari sampel yang ada, dibentuk satu kelas sebagai kelas eksperimen dan satu kelas sebagai kelas kontrol, kelas eksperimen diajar menggunakan metode *Child-Centered*, sedangkan kelas kontrol diajar menggunakan metode *Teacher-centered*. Baik guru yang akan mengajar maupun bahan ajar yang digunakan pada kedua kelas sama. Setelah 10 pertemuan diberikan post-test yang sama kepada kedua kelas tersebut. Hasil post-test dari kedua kelas dibandingkan untuk melihat ada tidaknya perbedaan.

b. Populasi dan Sample

Subjek Penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Beringin Raya, Kecamatan Kemiling, Bandar Lampung. Populasi siswa kelas IV di SD ini

berjumlah 150 siswa. Dari populasi ini diambil sampel secara acak sejumlah 30 siswa. Dari 30 siswa yang menjadi sampel, dikelompokkan secara acak menjadi 2 kelompok, satu kelompok eksperimen, dan yang satu lagi kelompok kontrol, yang masing-masing beranggotakan 15 siswa.

c. Data dan Teknik Pengumpulan Data

Ada dua jenis data dalam penelitian ini yakni data tentang hasil belajar siswa dan data tentang perasaan siswa ketika belajar bahasa Inggris di kelas. Data tentang hasil belajar siswa untuk melihat apakah ada perbedaan dari kedua metode dalam hal *efektifitas dan efisiensi*. Data tentang perasaan siswa untuk melihat apakah ada perbedaan dari kedua metode dalam hal *menyenangkan* bagi siswa.

Data yang pertama, yakni hasil belajar siswa dikumpulkan dengan teknik tes. *Post-test* diberikan kepada kedua kelompok pada akhir penelitian untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa. Data yang kedua, yakni tentang perasaan siswa ketika belajar bahasa Inggris di kelas dikumpulkan melalui teknik angket dan observasi. Angket dilakukan di luar kelas setelah siswa mengikuti kegiatan belajar. Sedangkan observasi dilakukan oleh peneliti di dalam kelas pada saat siswa belajar.

Selain itu, ada data sekunder yakni dokumentasi yang berupa video rekaman ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Data ini digunakan untuk mendukung data primer yang terkumpul dari angket dan observasi yang barangkali ada hal-hal yang tidak terungkap atau tidak tertangkap.

d. Analisis Data

Setelah data terkumpul, baik data pertama maupun data kedua (setelah dikonversikan dalam bentuk data kuantitatif) diuji menggunakan rumus

statistik uji *t* untuk melihat apakah perbedaan hasil belajar siswa memang secara statistik signifikan.

3. Hasil dan Pembahasan

Setelah data nilai *post-test* dari kedua kelompok terkumpul, terlebih dahulu dilakukan analisa reliabilitas soal *post-test* itu sendiri. Seperti telah disebutkan pada Bab III bahwa soal *post-test* akan dianalisa reliabilitas internalnya menggunakan metode belah dua, ganjil-genap, lalu diproses menggunakan rumus Spearman Brown.

Dari perhitungan statistik diperoleh nilai *r* II sebesar 0,86. Menurut Tuckman (1975:256) tes buatan guru dikatakan reliabel jika sekurang-kurangnya memiliki nilai koefisien minimal 0,60. Mengacu kepada persyaratan ini, kita bisa menyimpulkan bahwa soal *post-test* yang digunakan dalam penelitian ini memiliki nilai reliabilitas yang cukup tinggi.

Langkah selanjutnya adalah menganalisa nilai *post-test* dengan menggunakan rumus statistik *uji t* untuk menguji hipotesis statistik pertama yang disebutkan di Bab III. Dari perhitungan menggunakan rumus tersebut, diperoleh *t* hitung sebesar 3,70 sedangkan nilai *t* table untuk $p = 0,05$ dan *df* 28 adalah 1,701. Dengan demikian berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Berarti hasil belajar siswa yang diajar menggunakan metode *Child-Centered* lebih baik dari pada yang diajar menggunakan metode *Teacher-Centered*. Dari analisis hasil *posttest* di atas menunjukkan bahwa metode *Child-Centered* lebih efektif dan efisien dari pada metode *Teacher-Centered*. Hal ini sangat sejalan baik dengan teori-teori yang sudah berkembang maupun hasil penelitian serupa yang dilaksanakan di beberapa negara lain.

Thi dan Thi (2008) dalam penelitiannya meskipun khusus tentang pembelajaran kosa kata, menemukan bahwa siswa di kelasnya mengalami peningkatan yang cukup banyak dalam kosa kata bahasa

Inggris, dan games membantu mereka mempelajari kata-kata dan frase baru yang muncul dalam games dan pada saat yang sama, games membantu mereka mengingat kosa kata yang telah mereka miliki.

Sementara Su (1995:5) menyebutkan ada 6 keuntungan menggunakan games di dalam kelas, salah satunya adalah bahwa belajar bahasa memerlukan banyak upaya. Games membantu siswa untuk melakukan dan meneruskan upaya belajar.

Manfaat penggunaan games dalam pengajaran bahasa yang spektakuler dinyatakan oleh Young dan Yu (2000) yang menyatakan bahwa dengan bermain games, siswa dapat belajar bahasa Inggris dengan cara seperti anak-anak mempelajari bahasa ibunya tanpa menyadari bahwa mereka belajar; jadi tanpa stress, mereka bisa belajar banyak.

Apabila cara belajar bahasa kedua atau bahasa asing bisa sama dengan cara anak belajar bahasa ibunya, hasilnya tentu akan sangat luar biasa. Karena dengan demikian tentunya kita bisa berharap bahwa penguasaan bahasa asing atau bahasa kedua akan bisa sama dengan penguasaan bahasa ibunya. Seandainya hal ini bisa dilaksanakan oleh mayoritas guru bahasa asing/bahasa kedua, hal ini merupakan sukses yang luar biasa.

Namun demikian, kalau kita cermati lebih mendalam lagi satu per satu perolehan nilai *post-test* dari masing-masing siswa pada kedua kelompok penelitian ini, kita akan melihat bahwa ternyata ada sebagian siswa dari kelompok eksperimen yang mendapatkan nilai lebih kecil dari pada siswa dari kelompok kontrol. Hal ini, menurut peneliti sebagai sesuatu yang sangat wajar mengingat kecepatan belajar dan daya tangkap masing-masing individu bisa berbeda. Dalam bidang psikologi kita mengenal adanya klasifikasi IQ yang berbeda-beda, dan hal itu disinyalir menyebabkan kecepatan belajar yang

berbeda-beda pula. Selain itu, kita juga mengenal adanya gaya belajar atau tipe individu yang berbeda-beda. Ada yang lebih dominan ke tipe visual, ada yang lebih dominan ke tipe audio, sementara sebagian lagi lebih dominan ke tipe motorik. Hal ini juga masih diyakini berdampak terhadap metode belajar yang berbeda-beda dari satu individu ke individu lain.

Lebih dari pada itu semua, adanya siswa dari kelompok kontrol yang mendapat nilai lebih baik dari pada siswa di kelompok eksperimen menunjukkan bahwa prosedur pengambilan sampel yang dilakukan secara acak benar-benar menghasilkan sampel yang representatif. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol kemungkinan besar benar-benar memiliki siswa dengan kemampuan yang relatif sama. Baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol, sama-sama memiliki sebagian siswa pandai, sebagian siswa sedang, dan sebagian siswa kurang pandai.

Namun demikian, secara rata-rata telah terbukti bahwa hasil belajar siswa yang diajar menggunakan metode *Child-Centered* lebih baik daripada hasil belajar siswa yang diajar menggunakan metode *Teacher-Centered*. Dengan demikian metode ini tetap layak untuk dikembangkan dan diterapkan sebagai salah satu alternatif dalam pengajaran bahasa Inggris di SD.

Untuk menguji hipotesis statistik kedua dan ketiga yang disebutkan di Bab III, data dari angket yang diberikan kepada siswa dikonversikan ke dalam bentuk angka, lalu digabungkan untuk mendapat nilai rata-rata dari ke-empat angket yang diberikan. Setelah itu nilai rata-rata tersebut dianalisa menggunakan *uji t*. Dari hasil perhitungan didapat nilai *t* hitung sebesar 2,39, sedangkan nilai *t* tabel untuk $p = 0,05$ dan $df 28$ adalah 1,701. Dengan demikian, berdasarkan data, berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa metode *Child-Centered* lebih menyenangkan dari pada metode *Teacher-Centered*.

Demikian juga, data hasil observasi dikonversikan dalam bentuk angka lalu dianalisa menggunakan *uji t*. Data ini juga digunakan untuk menguji hipotesis statistik ketiga yang disebutkan di Bab III. Dari perhitungan menggunakan *uji t* didapat nilai *t* hitung sebesar 2,65 sedangkan nilai *t* tabel untuk $p = 0,05$ dan $df = 28$ adalah 1,701. Dengan demikian, berdasarkan data berarti kita menolak H_0 dan menerima H_a , yang juga berarti bahwa metode *Child-Centered* lebih menyenangkan dari pada metode *Teacher-Centered*.

Fakta penting selanjutnya dari hasil analisa statistik menggunakan rumus *uji t* menunjukkan bahwa metode *Child-Centered* lebih menyenangkan daripada metode *Teacher-Centered* dalam pengajaran bahasa Inggris di SD. Penemuan ini juga sejalan dengan teori maupun temuan-temuan sebelumnya.

Richard dan Amato dalam Uberman (1988:20) menyatakan bahwa *games* dapat menurunkan kecemasan karena itu membuat akuisisi input lebih memungkinkan. *Games* menambah keragaman terhadap kegiatan kelas reguler, "memecah es", tetapi juga digunakan untuk memperkenalkan ide baru. Lebih lanjut Uberman juga menyatakan bahwa *games* merupakan cara untuk membantu siswa tidak saja untuk bersenang-senang dan menghibur melalui bahasa yang dipelajari, tetapi juga mempraktekkan bahasa tersebut secara tidak sengaja. Thi dan Thi (2008) dalam penelitiannya juga menyimpulkan bahwa *games* memberikan relaksasi dan kesenangan bagi siswa, karena itu *games* membantu siswa untuk belajar dan mengingat kosa kata baru secara lebih mudah.

4. Simpulan dan Saran

A. Simpulan

Dari analisa di atas, dapat kita simpulkan bahwa; 1). Metode *Child-Centered* lebih efektif dari pada metode *Teacher-Centered* dalam pengajaran bahasa

Inggris siswa kelas IV di SD Negeri 1 Beringin raya, 2). Metode *Child-Centered* lebih efisien dari pada metode *Teacher-Centered* dalam pengajaran bahasa Inggris siswa kelas IV di SD Negeri 1 Beringin raya, dan 3). Metode *Child-Centered* lebih menyenangkan dari pada metode *Teacher-Centered* dalam pengajaran bahasa Inggris siswa kelas IV di SD Negeri 1 Beringin raya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti menyarankan untuk diadakan sosialisasi tentang metode *Child-Centered* kepada guru-guru bahasa Inggris di SD. Dengan demikian mereka bisa mengenal dan memahami konsep metode ini dan mampu menerapkannya di kelas

Selanjutnya, perlu digalakkan penggunaan metode *Child-Centered* sebagai salah satu metode alternatif dalam pengajaran bahasa Inggris di SD. Guru tidak terpaku hanya menggunakan satu metode sehingga proses belajar mengajar bahasa Inggris di kelas tidak membosankan dan memberikan hasil yang lebih optimal.

Terakhir, perlu diadakan penelitian serupa dengan melibatkan lebih banyak sampel dan variabel sehingga hasil temuannya akan memberikan informasi yang lebih komprehensif. Misalnya, dengan mempertimbangkan tipe kepribadian siswa, perbedaan IQ siswa, dan lain-lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ary, Donald. Dkk. (1979). *Introduction to Research in Education*. USA: Holt, Rinehart and Winston.
- Baradja, M.F. (1994). Memperkenalkan Pemerolehan Bahasa kedua. Dalam *Jurnal Pendidikan Humaniora dan Sains*. Nomor 1 tahun 1994 halaman 3-11.
- Butler, Christopher. (1985). *Statistics in Linguistics*. New York: Basil Blackwell

- Ersoz, Aydan. (2000). The Internet
TESL Journal, Volume VI No.6, June
2000.
- Farhady, Hossein and Hatch, Evelyn. (1982).
*Research Design and Statistics for
Applied Linguistics*. Rowley: Newbury
House Publishers, Inc.
- Hadfield, J. (1999). *Beginners'
Communication Games*.
Endinburg: Longman
- Howard, D., et al. (1994). *Word Games with
English: Teacher's Resource Book*.
Oxford: Heinemann Publishers.
- Lewis, G. & Bedson, G. (1999). *Games for
children*. Oxford: Oxford University
Press.
- Malkoc, A., Maria. (1993). *Old Favorite Songs
for All Ages*. Washington DC: United
States Information Agency.
- Phillips, S. (1993). *Young Learners*.
Oxford: Oxford University Press.
- Paul, David. (2003). *Teaching English to
Children in Asia*. Hongkong: Longman
Asia ELT.
- Reilly, V., & Ward, S.M. (1997). *Very Young
Learners*. Oxford: Oxford University
Press.
- Rooijakkers, Ad. (1991). *Mengajar
Dengan Sukses*. Jakarta:
Grasindo.
- Su, Lee Kim. (1995). Creative Games for the
Language Class. Dalam *Forum Volume
33 No.3 January March*.
- Thi, Nguyen, Thank Huyen & Thi, Khuat, Thu
Nga. (2008). The Effectiveness of
Learning Vocabulary through Games.
www.asian_efl_journal.com.
- Uberman, Agnieszka. (1998). The Use of
Games for Vocabulary Presentation and
Revision. Dalam *Forum Volume 36 No.1
January March 1998*.
- Wright, A. (1995). *Story Telling with
Children*. Oxford: Oxford
University Press.
- Young, Mei Yin & Yu, Young Jing. (2000).
Using Games in an EFL class for
Children. Dalam *Dasjin University ELT
Research Paper, Fall 2000*.